LES VIKLANDERS

Description des viklanders.

Les viklanders n'ont aucune parole et leurs promesses ne valent rien. Bien qu'ils peuvent les tenir, cela se fait sans garantie aucune. Néanmoins, il existe un seul cas de figure où ils tiennent leurs engagements : lorsqu'ils effectuent une promesse au nom de leurs dieux. Ces derniers étant impitoyables, toute parole donnée en leur nom engage contractuellement l'âme du Viklander auprès de sa divinité. Ainsi, en cas de manquement, son âme est détruite et une agonie éternelle l'attend.

Les Viklanders promettent rarement quelque chose au nom de leurs dieux et lorsqu'ils le font, ce n'est jamais plus d'une promesse à la fois et ils feront tout pour la tenir.

Cette caractéristique est bien connue des autres peuples et notamment des marchands qui savent ainsi quels accords avec les Viklanders seront susceptibles d'aboutir.

En revanche, les autres peuples ignorent qu'un contrat avec le nom d'une divinité chaotique inscrit dessus est une bombe à retardement car les dieux sont joueurs et leurs exigences, en cas de non respect, sont souvent surprenantes et jamais sans conséquences.

Ils sont divisés en une multitude de tribus différentes et leur état d'esprit varie grandement d'une tribu à l'autre. Pour appréhender l'âme viklander, il faut d'abord comprendre qui ils sont, d'où ils viennent et la motivation fondamentale qui les anime.

Le Vikland est un ensemble d'îles nordiques, situé au nord-ouest du Frostland. Certains habitants sont originaires du Frostland et partagent avec eux quelques traits physiques et culturels. Cependant un fossé sépare maintenant ces deux peuples car les Viklanders sont des adeptes des dieux chaotiques dont le culte est interdit sur le continent.

Le peuple des Viklander est ~~essentiellement~~ composé d'humains. Du fait de leur mode de vie, agrémenté de raid, il n'ont pas de couleur de peau particulière, le "type" Scandinave est cependant le plus rencontré.

Les costumes sont d'inspirations Viking, armures de cuir avec morceaux de maille au maximum. Les armures sont simples, faciles à entretenir et à réparer.

Les populations du Vikland

Au Vikland, l'implantation humaine remonte à des temps très anciens. Elle en a conservé certains sites primitifs, les plus anciens et les mieux préservés, notamment le site du cœur de l'île principale.

Avant l'arrivée des Frostlanders, l'archipel était peuplé de tribus primitives et belliqueuses, farouchement attachées à leurs terres et traditions. D'autres peuplades, qu'on ne peut pas qualifier de totalement humaines, vivaient sur les rivages les plus au nord.

Le centre de l'île principale abritait une très vieille communauté, sorte de parodie d'humanité aux traits durs et pierreux, dont les membres ne craignaient pas la chaleur des feux de la terre.

Le nord-est abritait d'autres créatures plus anciennes, des nains, des skavens, des choses terrifiantes venues d'une autre dimension. Chacun avait sa place.

Rupert et ses partisans arrivèrent en 774. Ils s'imposèrent au début sans difficultés, leurs armements et tactiques prenant le pas sur les tribus inorganisées. Ils s'établirent sur les rivages méridionaux de Kandrol puis s'enfoncèrent dans les terres à la recherche d'un site propice à l'implantation de leur capitale Hägogl. Ils se heurtèrent alors aux êtres pierreux et refluèrent précipitamment avant de leur envoyer des émissaires. Des accords furent trouvés et les premières pierres de la capitale posées.

Entre-temps, les îles les plus clémentes furent visitées et annexées.

Une deuxième ville, Khum, portuaire, fait office de plaque tournante du commerce, quel qu'il puisse être.

Une chose est certaine, les Frostlander de l'arrivée ne sont plus les mêmes hommes qu'aujourd'hui. La magie du cratère a posé son empreinte chaotique, modifiant les corps et les esprits. Si la très grande majorité n'affiche apparemment aucune différence, certains présentent des signes de mutation diverses et variées.

Les factions humaines

- Les Sang purs
- Les Glarts
- Les Azorans
- La Fosséens

Les Sang Purs constituent la caste dirigeante, ils évoluent dans l'entourage immédiat du Haut-Roi et partagent avec lui le pouvoir sur le Vikland, à partir de la cité d'Hägol. Descendants directs des premiers arrivés, ils ne souffrent aucun mélange avec les autres groupes viklanders qui ne sont là que pour les servir. En 773, Rupert était un chef de clan Frostlanders qui avait réussi à tisser un réseau d'informateurs et d'espions dans les villes où régnaient les plus hauts dignitaires. Il décida de passer à l'action et de mettre son plan à exécution : renverser le Frostland et prendre le pouvoir. Mais cela ne se passa pas comme prévu. Peut-être que certains de ces "alliés"... A COMPLETER

Les Glarts constituent la faction la plus nombreuse et la plus forte s'il l'on tient compte de l'ensemble des tribus peuplant le Menarion. Mais comme elles passent leur temps à s'entre-déchirer, elles demeurent individuellement plus faibles que les autres factions.

Parfois, il arrive à quelques tribus de s'unir le temps d'une expédition au Frostland ou dans d'autres contrées afin de s'approvisionner en ressources ainsi qu'en esclaves. Bien entendu, à leur retour éclate immanquablement une dispute dégénérant en une bataille ouverte pour le contrôle du butin.

Il n'y a pas vraiment de dirigeant chez les Glarts. Chaque chef de tribu maintient la sienne d'une main de fer. L'occupant de Balbo' Bet exerce cependant une certaine influence sur les autres tribus mais cela ne dure jamais longtemps.

Parmi toutes leurs coutumes barbares, les Glarts en ont une particulièrement dérangeante : la succession. Lorsqu'un chef de tribu a plusieurs enfants, l'aîné affronte le deuxième lorsque ce dernier atteint sa majorité, à 14 ans. De l'issue du combat dépendra l'identité du successeur du chef et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul prétendant au titre. La barbarie s'accentue lorsque le chef de tribu meurt laissant plusieurs descendants. S'ensuit alors une mêlée dans laquelle tous les héritiers s'entretuent quel que soit leur âge. Il est arrivé par exemple que des aînés d'une vingtaine d'années exécutent sans sourciller leurs petits frères et sœurs, y compris des nouveau-nés.

Les Azorans regroupent tous les individus qui ne sont pas taillés pour le combat direct. Rusés, manipulateurs, fourbes et cruels, adorateurs d'Assombra, ils ne sont pas moins dangereux que les Glarts. L'origine des Azorans vient d'Azora, une descendante de la lignée de Rupert.

La légende raconte que le chef Glart Oktul, lui-même descendant de Rupert, régnait sur Balbo' Bet et était en passe d'unifier les Glarts. Oktul avait eu un fils, Talchar et une fille, Azora, née avec des yeux couleur ambre. D'une beauté resplendissante, elle dégageait en outre un charisme saisissant et ce depuis sa naissance. Lorsqu'advint le jour de sa majorité, Talchar dut affronter sa sœur, comme la coutume des Glarts l'exige. Cependant, face à la beauté de la jeune fille, l'héritier d'Oktul ne parvint pas à exécuter sa sœur. Envoûté par le regard de la petite, le bras de Talchar s'arrêta comme par magie et il tomba à genoux. Ivre de colère et de honte, Oktul décapita son fils et s'apprêta à exécuter son deuxième enfant lorsqu'il fut victime du même empêchement que son aîné : son bras armé refusa de s'abattre sur le cou de sa fille. Les Viklanders présents se jetèrent sur Oktul et l'étripèrent sur place. Azora profita de la confusion pour s'éclipser et partit avec quelques fidèles fonder une nouvelle colonie.

Elle se fit construire une tour et s'y enferma, ne donnant des ordres qu'au travers des « Sœurs aux larmes pourpres », un ordre d'assassins entièrement dévoué à sa maîtresse. Petit à petit, la ville d'Azora se développa en accueillant tous les réfugiés glarts dont la nature les avait dotés d'un cerveau plutôt que de muscles. Ainsi la population s'accrut et se composa des esprits les plus retors et les plus pervers de

l'île. Profitant de leurs talents de duplicité, ils commencèrent à envoyer au sein des autres peuples des espions Azorans se camouflant en locaux. Et c'est par la ruse et le mensonge que cette faction Viklander prospéra. Mais attention, si l'ordre semble régner dans la ville silencieuse, c'est avant tout pour masquer les véritables agissements de ses habitants : meurtres, vols, viols, rackets, etc. Tout ce qui se fait dans l'ombre et de malsain se produit ici. C'est pour cela que le culte d'Assombra réussit à s'installer et devient le culte dominant dans la cité, ainsi que pour ceux qui s'y rattachent.

Les Fosséens font partie d'une faction à part chez les Viklanders. Elle regroupe en réalité tous les anciens esclaves en fuite et leurs descendants. A l'origine, les premiers fosséens étaient chargés d'exploiter les terres fertiles de l'île et les gisements souterrains, ils finirent par se rebeller contre leurs maîtres Glarts et les éradiquèrent jusqu'au dernier dans la région nord. Ils négocièrent avec ceux restés au Sud de les approvisionner en nourriture et en minerai à condition qu'ils puissent demeurer libres de ce côté de l'île. Les habitants du sud, trop heureux de pouvoir retourner se taper entre eux sans avoir à traverser l'île de part en part, acceptèrent l'arrangement et repartirent s'occuper de leurs affaires.

La Fosse désigne à la fois la faction mais aussi la ville (enfin le taudis) du Nord-Ouest de l'île. Installée sur un ancien champ de mine à ciel ouvert, elle représente ce qui est de plus vil en ce monde. Aucune règle, aucune loi ne s'applique. Il n'y a ni maîtres ni esclaves, seulement des individus œuvrant pour leur survie en usant de tous les moyens possibles. Même un couple représente une alliance de circonstance, le temps de créer une descendance. Il y a une certaine tendance à laisser tranquilles les femmes enceintes et les mères d'enfants de moins de trois ans mais cela reste très relatif.

En réalité, nul n'est en sécurité dans la Fosse. Entre les maladies, les meurtres, les odeurs pestilentielles, le bruit incessant, il est quasiment impossible de survivre jusqu'à un âge avancé. On trouve de tout à la Fosse : des tripots, des trafics, des lieux de perdition, etc. Même les autres Viklanders décrivent cet endroit comme le Vestibule des enfers, le Chantre de la démence. Tout n'est que grouillement, beuverie et violence. On entre dans la Fosse quand on y naît ou que l'on ne sait vraiment plus où aller sur l'île.

Les temples chaotiques sont très présents dans la Fosse, plus qu'ailleurs. Chaque temple est unique de par sa taille, ses membres, son culte. Car un même dieu a plusieurs églises, parfois prônant des doctrines complètement opposées. Si le Chaos a un représentant, c'est bien la Fosse, qui, plus qu'une ville, est une âme à part entière.

Le Haut Roi est le descendant direct de Rupert. Lui et sa cour, pour ne pas dire garde rapprochée, siègent à Hägogl, capitale fondée peu après l'arrivée sur l'archipel. Cette forteresse se situe sur une étroite bande de terres, entre la Fosse et Ménarion, adossée aux contreforts rocheux.

Parmi les "non-humain" qui peuplent le Vikland, on peut trouver :
Les Pierreux, les Aquatiques, les mutants, les skavens et les nains. (voir bestiaire)

La culture Viklander

Culture

Les viklanders vivent entre deux mondes : celui de l'univers visible, tangible et celui des esprits, qui s'étend juste à la lisière du monde perceptible par nos sens. Les tendances philosophiques actuelles mettent l'accent sur le monde empirique, celui que nous pouvons étudier et avec lequel nous pouvons interagir, mais les viklanders croient que ce qu'ils voient autour d'eux est une illusion mensongère, une image trompeuse créée pour les mettre à l'épreuve par les dieux du chaos.

Leur vie était imprégnée de la froideur du climat et des vents violents qui balaient leurs terres inhospitalières. Leur culture est forgée dans le creuset de la guerre, du pillage et de la vénération de dieux chaotiques. La guerre faisant partie intégrante de la vie des Viklanders, ils embarquent à bord de leurs navires longs et redoutables, naviguant vers des terres lointaines pour piller. Les échos de leurs chants de bataille résonnent à travers les mers, et leur réputation de guerriers implacables se répand comme une ombre sinistre. Le pillage était une activité essentielle. Ils s'emparent des richesses, d'artefacts et d'esclaves lors de leurs raids, considérant le butin comme un tribut destiné à assurer leur place au sein des tribus. Les esclaves capturés sont forcés de travailler dans des conditions brutales. Les sacrifices humains sont une pratique commune. Ils croient que verser le sang sur l'autel des dieux chaotiques, Luménor et Assombra, apaisera leur colère et garantira leurs faveurs. Ces rituels macabres sont exécutés avec une détermination féroce, symbolisant la symbiose entre le peuple et leurs divinités. Malgré la rudesse de leur mode de vie, les Viklanders ont une culture riche. Leurs récits héroïques sont transmis de génération en génération, immortalisant les exploits de leurs guerriers les plus valeureux. Leurs bijoux, armes et ornements sont ornés de motifs complexes, racontant l'histoire de leur peuple et de leur lien immuable avec les dieux du chaos.

↳ TOP

Us et coutumes

En plus de leur inquiétante obsession de la mort, les viklanders s'adonnent à toutes sortes de pratiques qui les condamnent aux yeux de nombreux habitants de Lycaïos. Ces coutumes, qui vont du simplement curieux au véritablement ignominieux, dépendent largement de la tribu considérée.
Tout est occasion pour faire le sacrifice de quelque chose. Captifs, prisonniers, animaux, objets, etc… Plus le sacrifice est grand et plus l'honneur qu'ils en retirent est grand.
Les jeunes, pour leurs passages d'hommes, doivent combattre un village remplis de captifs ayant boucliers et gourdins pour se défendre. Il ne doit rester aucun captif après l'assaut. Chaque mort engendrée par un enfant est considérée comme un don aux dieux.

La Bataille

Pour les adeptes de Luménor, la mort est la porte d'accès de ce monde nouveau, mais il n'est pas facile de la franchir car elle est gardée par ses filles et seule une mort glorieuse leur permettra de traverser cette porte.

Les Pratiques Guerrières

En règle générale, le sacrifice de captifs est le rite le plus commun à la veille d'une bataille, mais c'est loin d'être la seule tradition chez les viklanders. La plupart des cérémonies de préparation au combat exigent des rites complexes et effrayants. On doit par exemple verser le sang de manière symbolique ou même participer à une bataille préliminaire à l'aide d'armes émoussées.
Dans certaines tribus, les guerriers se livrent à un rituel particulièrement abject. Ils commencent par capturer une créature vivante et le vident de son sang dans un grand chaudron de fer. Ils entassent du bois autour du chaudron, l'amènent à ébullition, puis ajoutent des teintures végétales et des herbes psychotropes au liquide et préparent un brouet toxique et nauséabond. Ensuite, chaque guerrier se coupe une mèche de cheveux et la jette dans la décoction bouillonnante. Lorsque chacun a apporté sa contribution, le Joss, une sorte de sorcier, s'arme d'une louche et verse des doses de ce breuvage dans un crâne évidé. Chaque guerrier boit sa potion jusqu'à la dernière goutte et passe le reste de la nuit dans l'attente des visions que doit lui envoyer son dieu. Ce genre de rite s'accompagne généralement de sévères vomissements.

Les Viklanders et la mer.

Lorsqu'un nouveau Drakkar est prêt à être lancé, les Viklanders allongent des captifs hurlants en travers du chemin sur lequel on le fait glisser pour l'amener jusqu'à l'eau, de manière à les écraser tandis que les guerriers poussent le navire vers la mer. Avant un nouveau raid, il est courant que l'on éviscère un captif et que l'on jette ses entrailles dans les flots afin d'apaiser les démons des eaux, tandis que son corps est attaché au mât pour nourrir les corbeaux et les autres émissaires de la mort. Les Joss peuvent tuer des captifs en toute impunité et ils utilisent le sang des innocents pour demander une faveur divine.

cette dernière sur les Joss ne devrait pas être déplacé dans leur § spécifique ?

La Naissance

Datant d'une époque où l'hostilité du climat forçait les tribus à être plus que prudente sur la gestion de la nourriture et de la démographie, une tradition est née. Une naissance doit toujours coïncider avec un décès. L'arrivée d'un nouveau-né signifie la ruine de la tribu, alors les viklanders massacrent un captif pour rééquilibrer. Et s'il le faut, un vieillard peut aussi servir ces desseins. On voit surtout cela à Hägol, où siègent les sangs purs et au Ménarion. Cette pratique à moins cours au Brazland car, pour une raison assez flou, et depuis seulement quelques décennies, la naissance est considérée comme le véritable signe de la volonté des dieux chaotiques, Assombra ou Luménor. Donnant, cependant, lieu à des fêtes sanglantes au cours desquelles il arrive que des captifs soient offerts en sacrifice aux dieux.

Le Deuil

Etant donné que le destin idéal de tous les guerriers est de mourir de la façon la plus prestigieuse au combat, les femmes du Vikland ont interdiction de pleurer la perte de leur mari et de leurs fils. Au lieu de cela, elles doivent célébrer l'événement par un festin et une beuverie. Dans certaines tribus, il est de coutume que les matrones se coupent le bout d'un doigt en sacrifice aux filles de Luménor qui, selon la croyance, guideront leurs être-chers vers les Palais de la Gloire.

Les croyances

même si c'est réellement ce qui s'est passé
On est dans le livret vik, on va faire vivre la légende

Lors de la fuite de Rupert au Vikland, lui et ses partisans se retrouvèrent sur des terres hostiles. Tout semblait se dresser contre eux, le climat, glacial et humide, le sol, peu fertile et rocailleux, la faune, féroce et déconcertante. Afin de survivre ils durent repenser leur mode de vie, laisser de côté toute sensiblerie, s'endurcir et se fermer à la faiblesse. La vie devait passer par la survie. ~~Leurs divinités fostlandiennes~~ n'étaient plus adaptées à ce nouveau monde, il leur fallait quelque chose de plus âpre, de plus tranchant, sans attendre rien du destin mais se reposer exclusivement sur la valeur personnelle. Ils commencèrent donc à désapprendre nombre de traits sociaux et se tournèrent vers une réalité de violence et de manipulation comme ils n'en avaient alors jamais connue. Leur rencontre avec les Pierreux fut probablement le déclenchement de l'obscurcissement de leurs cœurs et l'ouverture aux puissances du chaos. Comment, nul ne s'en souvient sinon par de vieux récits où il est question de rituels sacrificiels et d'épreuves. Quoiqu'il en soit, le peuple de Rupert tourna alors ses pensées vers deux entités jusqu'alors refoulées car considérées comme émanant du chaos, Luménor et Assombra, et leur dédièrent des cultes distincts. Bien que leur but soit commun, il n'y a aucune affinité entre les deux cultes. Leur seul point de convergence est une haine farouche à l'encontre de la déesse Imua qui, en tant que garante de la Loi comme principe de force, représente la némésis absolue à abattre. ~~Les dieux Auriade, Jestal et Opéro sont aussi à combattre sans appel ni retenue, dans une moindre mesure qu'Imua mais néanmoins sans concession.~~ les Dieux Sainte Trinité (Auriade Jestal Opéro) ont été reniés

le culte d'Auriade ou Sainte Trinité (mais rare)

Luménor est le dieu bestial du Chaos. Ses adeptes ne connaissent qu'un seul moyen d'action : la violence. Ils répandent la mort et la désolation partout où ils passent. Leurs leaders ne sont respectés que tant qu'ils sont forts et puissants. Les hordes de Luménor sont constamment en mouvement à la recherche de nouveaux crimes et destructions à commettre. Ces hordes se composent d'humains de toutes origines convertis aux chaos. Ils forment des contingents de mercenaires fanatiques offrant leur service pour le seul plaisir de combattre et de détruire. Ils sont parfois accompagnés de mutants ou d'aberrations monstrueuses qui sèment la terreur dans les rangs des armées ennemies.

Assombra est la fourbe déesse du Chaos. Ses fidèles sont adeptes de la manipulation, des pièges, des assassinats et des trahisons. Ils avancent toujours cachés pour fomenter leurs pires actions et asservissent le plus de monde possible à leur cause, en faisant de nouveaux adeptes dévoués à la déesse.

Les reliques :

Dans le monde Lycaïos, il existe bon nombre de reliques. Certaines, sans pouvoirs, ont juste un aspect symbolique, mais certaines autres ont des pouvoirs magiques, pour certaines, dépassant l'entendement.

Les Viklanders ne sont pas encore en possession de relique mais le haut roi a bien fait comprendre qu'il serait temps que cela change et compte bien en acquérir lors des voyages des expéditions qu'il envoie. voir contexte en fin de livret).

La mort

La mort conduit les Viklanders dans le chaos cosmique où ils rejoignent leur dieu pour continuer à combattre à leur côté. Dans ce chaos, tout est permis, les rêves deviennent réalité. On peut s'adonner aux excès les plus débridés.

Gastronomie

Il n'y a pas, à proprement parler, de cuisine traditionnelle car la mixité des races et des origines peuplant le Vikland, fait qu'il n'y a pas de plat typique. C'est plus des arrangements venant de la disponibilité des ressources à la mode des origines de celui qui le cuisine. Les produits de la mer, étant la majorité des ressources alimentaires animales, sont souvent au rendez-vous lors des repas.

La société Viklander

Malgré les légendes qui prétendent le contraire, le Vikland n'est pas une nation organisée sur un modèle fixe, mais plutôt un assemblage de minuscules fiefs dirigés par des chefs de tribu qui font plus ou moins ce qu'ils veulent dans les limites de leurs terres. Le Vikland est plus ou moins divisé en plusieurs territoires tenus par les grandes tribus dominantes. Tout en haut de la hiérarchie, il y a le Haut-Roi, Olaf le velu, qui a le pouvoir absolu sur toute l'île et donc le dernier mot sur tous les sujets. Généralement les tribus se débrouillent seules en cas de problèmes. L'intervention du Haut-roi est souvent signe de mauvais présages pour les tribus concernées.

Une Société de Castes

La société viklander est composée de plusieurs grandes tribus distinctes, chacune vénérant leurs propres héros. Le Vikland est dirigé par un Haut Roi qui décide de la répartition des terrains de chasse et des territoires aux chefs de clan, auxquels on donne le nom de Worg. Les Worgs, à leur tour, accordent leurs faveurs et leurs largesses à leurs guerriers, qui occupent la première place au sein de leur peuple. Le reste de la société viklander se compose de paysans, de vieillards, des infirmes, d'enfants et de certaines femmes. Tout en bas de l'échelle, on trouve les captifs - des esclaves pris lors des raids - que l'on utilise comme victimes sacrificielles, comme domestiques ou, pire encore, comme concubines.

Les Captifs

Si lors de leurs raids, les Viklanders capturent sans distinction tout ce qu'ils peuvent, ils opèrent une sélection draconienne une fois de retour sur leur île. Les captifs regroupent tous ceux ayant survécu au voyage et qui ont, aux yeux des Viklanders, une valeur marchande. Les plus faibles sont sacrifiés sans état d'âme et le reste est vendu au marché aux esclaves. Chaque Viklander peut acheter autant d'esclaves qu'il souhaite et en dispose à sa guise.

Si les captifs survivent suffisamment longtemps, ils peuvent espérer gravir les échelons et obtenir un confort minimum. Ils sont alors promus au grade de paysan. Les captifs n'ayant plus d'utilité ou les invendus sont envoyés aux Joss, qui s'en servent à des fins sacrificielles ou expérimentales. Quant à l'affranchissement d'un esclave, cela n'est jamais arrivé. Comme toute marchandise, les captifs sont la propriété de leur maître et peuvent se faire "voler" par un Viklander plus puissant.



Il a été développé un rituel magique, par les Joss, permettant la capture des captifs et l'assurance qu'ils seront ramenés, pour ceux qui sont encore en vie lors du départ. Mais, jusqu'à il y a peu, ces derniers pouvaient essayer de se rebeller ou de fuir. C'est d'ailleurs ainsi que la fosse à vu le jour. Maintenant, tout captif acheté subit "le laundebaazee". Il s'agit d'une marque magique, invisible à l'œil nu, et qui empêche le captif de se rebeller contre son nouveau maître. En outre, cette marque agit comme un traceur permettant au Viklander de retrouver la trace de son esclave en fuite. Il se dit, dans certains coins sombres de quartiers mal famés, que certains Joss, contre rémunération, peuvent retirer cette marque.

Les paysans
Les paysans forment un petit contingent de captifs très prisés chez les Viklanders. Ils exploitent les quelques terres fertiles de l'île et s'assurent de la récolte. Tant qu'elle est bonne, les paysans n'ont rien à craindre et vivent tranquillement. En revanche, en cas de mauvaise récolte, les Viklanders ont pour habitude de mener un petit raid pour les punir. Comme le climat est rude, les raids surviennent régulièrement et ceux-ci étant souvent meurtriers, ils obligent les Viklanders à capturer régulièrement des nouveaux captifs pour en faire des paysans, faisant d'eux une ressource rare et donc chère.

Le statut de la femme
La société Viklander peut être considérée comme égalitaire. Rien n'empêche par exemple une femme d'être à la tête d'une tribu si elle parvient à s'imposer par la ruse ou par la force, comme ses congénères masculins. Il n'y a pas de honte pour un Viklander homme d'être dirigé par une femme si elle est plus puissante et plus forte que lui. En revanche, étant généralement moins fortes physiquement, les femmes sont moins nombreuses en tant que Worga (cheffe de tribu).
Lorsqu'une femme tombe enceinte, elle voit un ou une Joss qui la jugera apte ou inapte à porter et à donner la vie. Si la femme est considérée apte, elle est intouchable pendant un an (les neuf mois de grossesse et les trois premiers mois de vie de l'enfant).

Les Marins
L'éducation navale est une priorité pour les viklanders. Bon nombre de viklanders, même s'ils ne sont pas expérimentés, ont des connaissances de la vie sur un bateau. Les marins sont des personnages respectés lorsqu'ils sont en mer. Et il ne viendrait pas à l'idée d'un non marin d'aller à l'encontre d'une décision d'un marin lorsqu'ils sont en mer. Sur terre, ils sont considérés comme les autres.
Parmi les marins, il y a les **baleiniers**. "Baleiniers" est un terme regroupant les marins les plus expérimentés Viklanders. Ils jouissent d'une excellente réputation au sein de la société Viklander et font partie des rares à pouvoir se déplacer sur l'île sans risquer de se faire tuer, surtout lorsqu'ils ne sont pas dans leur tribu d'origine. Les baleiniers sont généralement à la manœuvre des drakkars. Ils connaissent parfaitement les récifs des îles et participent à la Storjak (la grande pêche à la baleine) **d'où ils tirent leur** nom. Il s'agit d'une traque organisée chaque année lors de la migration des baleines et dont le gagnant devient le chef des baleiniers jusqu'à la prochaine chasse. Leur symbole est une baleine tatouée sur le bras.

Les Guerriers
Les guerriers forment le plus important groupe de Viklanders. Chaque homme et chaque femme doit savoir se battre pour pouvoir participer aux raids. Le prestige d'un guerrier vient du nombre de ses victimes, de leur puissance et, bien entendu, de ses compétences en combat. Généralement chaque guerrier (ou guerrière) a une ou deux armes de prédilection. Il existe trois groupes de guerriers :

- **Les Panneliers** dont le nom vient des panneaux, les boucliers dont ils se servent. Ils constituent le groupe le plus nombreux et se battent avec toutes sortes d'armes à une main (épées, massues, haches...). Les boucliers ou panneaux sont décorés au motif de la tribu du porteur. Jamais un Viklander n'acceptera de porter le bouclier d'une autre couleur que celle de sa tribu, même si sa vie en dépend.
- **Les Marteliers** forment le deuxième groupe le plus nombreux. Il inclut les Viklanders qui se battent avec des armes à deux mains. Si au départ, tous possédaient des marteaux, les raids Viklanders ont amené de nombreuses autres armes à deux mains. Il n'est donc pas rare de voir des Viklanders avec des épées ou des haches à deux mains et plus rarement avec des lances même si l'utilisation du marteau est majoritaire car chaque Viklander apprécie le craquement des os sous un coup bien asséné.
- **Les Berserkers** forment le troisième et dernier groupe de guerriers. Ils sont moins nombreux que les deux précédents car le taux de mortalité est beaucoup plus élevé. En effet, les Berserkers ont soif de sang et sont les premiers à se jeter dans la bataille. Ils utilisent exclusivement deux armes à une main et rejettent les boucliers et les armes longues, synonymes de lâcheté. Ils aiment la peur dans les yeux de leurs adversaires, les cris d'agonie et apprécient plus que tout prendre des bains de sang après une bonne bataille. Les plus redoutables berserkers possèdent un nombre incalculable de cicatrices. Souvent, les berserkers teintent leurs dents en bleu ou en rouge pour effrayer leurs ennemis.

Les Viklanders n'apprécient que le combat au corps à corps, parfois aidé de magie du chaos. Ils n'ont pas d'état d'âme à utiliser des techniques sournoises ou des compétences et des sorts leur donnant l'avantage sur le champ de bataille. Tant pis si leurs ennemis sont faibles ou trop stupides pour se cacher derrière l'honneur. Pour un Viklander, la puissance ne se limite pas à la force ou à la capacité de combattre mais englobe tout ce qui peut le rendre plus fort.

Les Changes-formes ou "Noriomes"
Nul ne songerait à nier la férocité des viklanders au combat, mais on murmure que certains d'entre eux seraient capables de se transformer en bêtes redoutables au plus fort de la bataille. Sous leur forme humaine, on ne peut les différencier des autres viklanders, mais dans la fureur de la mêlée, ils perdent tout contrôle d'eux-mêmes et reçoivent les attributs de leur animal totem.

Les Changes-formes sont une caste un peu à part chez Les Viklanders. Ils regroupent les hommes et les femmes adeptes de la magie du chaos qui en ont une connaissance suffisamment avancée pour prendre la forme de créatures diverses et variées. Tout change-forme a une forme préférée, souvent celle d'un animal. Ils se regroupent chaque année dans l'enclave de Lot'Rugal, une immense caverne avec un lac souterrain au cours d'un événement appelé Artomia, l'éveil des sens. Cela se trouve dans le centre du cratère central de l'île. L'Artomia est strictement réservé aux changes-formes et tout visiteur non convié est irrémédiablement tué dans d'atroces souffrances. Nul ne sait vraiment ce qui se passe dans l'Artomia car les changes-formes le taisent mais pour qui s'approche suffisamment de la grotte, une mélange de cris en sort, rendant fou quiconque les écoute trop longtemps.Les Noriomes peuvent changer de forme à volonté. Toutefois, le risque d'oublier leur humanité et de s'abandonner à la forme invoquée est grand. Aussi évitent-ils de lâcher trop **longtemps** leur forme humaine et veillent à respecter un "temps de repos". équivalent au double du temps qu'ils ont passé en non-humain avant de se métamorphoser de nouveau.

Les Skars
Les skars ont un statut particulier chez les Viklanders. Leur rôle est primordial : ils officient en tant que gardiens de l'histoire, des rites et des coutumes, faisant d'eux des personnes incontournables. Ils racontent les exploits passés de la tribu et participent à la construction des légendes de demain en relatant les prouesses des contemporains. Chaque viklander rêve de faire partie d'un chant ou d'une histoire de skar, reconnaissance ultime de sa puissance et de son importance.
Chaque tribu possède un skar et chaque skar possède un apprenti qui prendra sa place à sa mort. Les skars sont les seuls parmi les Viklanders à ne pas devoir s'illustrer en combat, bien qu'ils sachent se battre. Ils participent au raid et leur présence sert à la répartition "équitable" du butin.
De par leur position, les skars forment une assemblée appelée "Jakaminen" qui se réunit à chaque pleine lune. C'est généralement au cours de cette assemblée que sont partagées les informations sur les raids, les rumeurs, les informations du continent et la vie sur l'île. En cas de conflit, il arrive souvent que ce soit les skars qui officient en tant qu'intermédiaires entre deux tribus ennemies.

Les Joss

Les Joss sont les meilleurs spécialistes de toutes les questions relatives au monde ésotérique. On peut les rencontrer sur la place du marché de n'importe quelle bourgade, claironnant leur dernière révélation à tous ceux qui veulent bien prêter l'oreille. Certains joss sont très respectés et font partie des membres de l'entourage des Worgs pour toutes les questions relatives aux Dieux. Il revient à ces privilégiés (qui sont parfois des femmes, d'ailleurs) d'interpréter les murmures des âmes des guerriers tombés au combat, en décryptant les signes et les présages dans les entrailles de leurs victimes sacrificielles et interprètent la danse des étincelles du feu dans laquelle leur apparaissent de fugitives images des événements futurs, afin d'aider le Worg à diriger sa tribu.
Ils sont imprégnés des rituels et des pratiques occultes de la magie chaotique. Parmi les guides spirituels des tribus Viklanders, un bon nombre sont d'anciens cultistes, envoûteurs ou thaumaturges qui durent fuir leur patrie. Ces individus sont considérés avec une grande révérence et regardés comme de précieux contributeurs dans leur communauté d'adoption. D'un mot, un Joss peut réclamer l'exécution de n'importe quel paysan et les captifs meurent par dizaines pour alimenter le flux des énergies chaotiques indispensable à leurs rituels sacrilèges. En effet, tous ces mystiques doivent leurs pouvoirs aux Dieux du chaos pour atteindre leurs objectifs.

Les Worgs (chefs de tribus)

Le Worg est avant tout un grand guerrier chez les Glarts et plus un intriguant chez les Azorans. Il est fidèle au Haut Roi. En échange de ses bons et loyaux services, ce Haut Roi lui attribue des terrains de chasse, des guerriers, des parts de butin et des esclaves. Sur ses terres, le Worg est le maître absolu, mais il doit faire acte de soumission à son roi et lorsque les vents de la guerre soufflent sur ses terres, le Worg est tenu de l'assister et de soutenir sa cause à la tête de ses guerriers. Si le Haut roi vient à mourir sans héritier, les Worgs s'affrontent en combat sanglant afin de déterminer lequel d'entre eux montera sur le trône. Cela n'est encore jamais arrivé car le Haut roi a toujours eu un héritier, plus ou moins légitime.
Bien que les Worgs soient censés se montrer d'une loyauté sans faille à l'égard du Haut roi, il est arrivé que certains se permettent "quelques fantaisies" qui, si elles ne plaisent pas au Haut-Roi, finissent généralement, en bain de sang pour la tribu de ces derniers.

Les Kostals

Un Kostal est un guerrier faisant partie de la suite d'un Worg. Il s'agit du guerrier le plus valeureux et le plus fort de sa suite. Il est toujours situé derrière le Worg durant les grandes audiences et officie en tant que garde du corps mais aussi en tant que conseiller et représentant du Worg lorsque ce dernier est absent.

Le Haut Roi

Le haut roi est le personnage le plus puissant du Vikland.
La politique des dirigeants fut toujours de laisser le reste de l'île se développer librement, tant que toutes et tous reconnaissaient la prépondérance militaire et décisionnelle de cette élite. Les quelques précoces tentatives de rébellions furent systématiquement écrasées sans pitié, car Hägogl abrite les équipements et technologies venues de Frostland, de très loin supérieurs à ce que possèdent les tribus. Il est dit que le Haut Roi bénéficie de la protection d'une créature immortelle dont les pouvoirs garantissent la docilité des Viklanders.
Toutes les communautés humaines payent tribut, en hommes triés scrupuleusement, en vivres, en or et biens divers.

La vie chez les Viklanders :

La Justice

Plutôt que de s'en remettre à un système de lois complexes, les viklanders sanctionnent les crimes de manière très simple. Toute infraction, même minime, entraîne le paiement d'une dette. Lorsqu'un individu s'estime lésé, il peut aller demander réparation au Worg. Il expose son cas et l'accusé peut alors présenter sa défense. Les témoins viennent donner leur version des faits et, une fois que chacun a pu s'exprimer, le Worg remet son jugement. Ces jugements ne se déroulent jamais dans le calme et sont rarement équitables, car leur issue dépend énormément de la qualité de l'argumentation des parties en présence et de l'humeur du Worg. En outre, si le Worg estime l'accusation injustifiée, il peut forcer l'accusateur à verser une compensation à l'accusé.
Dans tous les cas, c'est le Worg qui établit le montant de la pénalité. : Œil pour Œil, Dent pour Dent !

Agriculture et récoltes de ressources :

Il serait facile de penser que la terre des viklanders est un endroit lugubre et stérile, n'ayant pas grand-chose à offrir, alors que les montagnes regorgent de riches filons d'argent et de fer. En plus de cela, bien que les terres cultivables ne soient pas nombreuses, elles sont toujours extrêmement fertiles, enrichies par les minéraux apportés par les eaux de la fonte des neiges qui descendent des montagnes et des différents apports du volcan.
Les animaux fournissent de l'ivoire et du cuir ou de la laine. Dans les montagnes on trouve de l'argent et du fer mais ce dernier est de mauvaise qualité depuis maintenant pas mal de temps et l'on soupçonne qu'il serait atteint d'un mal étrange le rendant beaucoup moins solide.
Étant donné le statut des guerriers dans la société viklander, ce sont généralement les paysans à qui ont fourni d'autres captifs qui accomplissent l'essentiel du travail d'extraction et de récolte.

Commerces et relation extérieur

Les Glarts, parfois, vont commercer avec d'autres races ou se louer comme mercenaires en échange d'or ou de marchandises, mais la plupart du temps ils se battront tout simplement pour obtenir ce qu'ils veulent. Pour les Azorans cela est fait plus sournoisement, et c'est à base de manigances et d'accords douteux qu'ils échangent parfois avec les étrangers. Quant aux habitants de la fosse, on ne leur connaît pas de relations commerciales même si on se doute qu'ils ne survivent pas seulement avec ce qu'ils ont. On dit que les Viklanders aiment les chants de guerre et la bière, mais ils aiment surtout se battre.

Les viklanders en tant qu'adversaires

« Les viklanders sont des sauvages. Ça s'voit rien qu'à leurs yeux. Bleus ! La couleur d'la magie, comme j'dis toujours. Y'en a même qui ont des ch'veux rouges et ça c'est un vrai signe qu'ils sont possédés par les Démons. » - Viggo, Paysan

Les mers de Lycaïos sont infestées de forbans : certains sont humains, d'autres beaucoup moins. Les plus redoutés sont les Pillards Viklanders, des guerriers brutaux qui ravagent les côtes à la recherche de nourriture, d'or et de captifs. Ils sont totalement sans pitié et aguerris par leurs fréquents affrontements avec les marins Frostlanders et les pauvres milices qui tentent de leur résister. Les Pillards sillonnent les mers afin de rapporter du butin à leurs communautés lointaines.
Le plus souvent, les peuples de Lycaïos et les Viklanders se rencontrent lors d'affrontements. Le Vikland n'est pas une contrée réputée pour sa gastronomie ou pour son confort : c'est un endroit où règnent la violence et la pénurie. Lorsque la population augmente au-delà de sa capacité à subvenir à ses propres besoins, les Viklanders vont piller les côtes du Frostland mettant à sac les petites villes qu'ils y trouvent pour s'y procurer du bétail, des réserves de céréales et de nouveaux esclaves. Très souvent, lorsqu'une flotte Viklander s'apprête à attaquer une communauté, ceux-ci proposent un marché aux habitants : en échange d'un don volontaire de nourriture et de butin, les Viklanders s'engagent à ne pas brûler la ville jusqu'à ses fondations. Bien que cela puisse se traduire par un hiver de famine, de nombreux habitants de Lycaïos préfèrent leur abandonner une partie de leurs réserves (et même un enfant ou deux) pour avoir une chance de survivre jusqu'à la saison prochaine.

Les viklanders en tant qu'Alliés

Bien que la simple vue des Viklanders emplisse d'effroi le cœur des autres hommes, ils ne sont pas tous assoiffés de rapines et de massacres. Parmi leurs tribus, il en existe un certain nombre qui traitent honnêtement et équitablement avec leurs voisins. Les 'alliances' éventuelles ne sont pas scellées de la même manière chez les Sang-purs, chez les Glarts ou chez les Azorans. Un proverbe dit : Ne signe un contrat avec les azorans que si tu l'a lu et relu plusieurs fois.

Les viklanders en tant qu'Explorateurs
Ils sont vraiment dans leur élément sur les vagues. Ce sont des experts de la construction navale, capables de bâtir des navires aux lignes élégantes, renommés pour leur vitesse et leur longévité, même si, au fil du temps, ils se sont plus ou moins spécialisés dans les navires de guerre. Ils sont dotés d'un sens aigu de la navigation, savent lire les étoiles et sont naturellement animés d'un instinct de l'exploration qui les porte à sillonner les océans. S'ils entreprennent parfois des voyages par pure curiosité ou parce qu'on leur a ordonné de le faire dans le but d'apaiser les Dieux, il faut reconnaître qu'ils s'embarquent généralement pour permettre à leurs guerriers de faire leurs preuves contre tous les ennemis qu'il leur arrivera de croiser. Et si, du même coup, ils peuvent ramener des esclaves, des richesses et des armes, c'est encore mieux.

Organisation militaire
L'éducation militaire est prise très au sérieux et c'est dès leur plus jeune âge que les garçons sont entraînés aux armes.
Les Viklanders sont plus des guerriers d'escarmouches ou d'attaque éclairs, que des soldats formés à la stratégie militaire et aux attaques organisés de masse. Ils peuvent faire le siège de certaines cités fortifiées mais il ne faut pas que ça dure trop longtemps.

Relations avec les résidents exotiques

Les Frostlanders :
Les Viklanders sont les descendants des Frostlanders. Il est encore difficile de faire la différence entre un Frostlander et un Viklander s'ils sont habillés identiquement. Les Frostlanders sont commandés par des femmes et cela se ressent sur leur façon de se battre. Les razzias faites sur les côtes du Frostland ne rencontrent que peu de résistance et c'est donc une destination privilégiée pour y faire des raids. Les terres du Frostland sont fertiles et pleines d'histoires, peut-être y reste t'il encore des traces des ancêtres de ceux qui partirent pour le Vikland il y a plus de deux siècles et demi car ils adoraient les dieux du chaos.

Les Thargols :
Ils habitent une région éloignée très à l'Est du continent où nos drakkars vont faire quelques raids.
La résistance rencontrée n'est composée que de paysans, dont certains, assez valables, sont ramenés en tant que captifs et de quelques soldats/archers gardant des caravanes. Autant dire qu'il n'y a pas beaucoup de résistance. Nous ne savons pas d'autres choses sur ce peuple.

Les Vesturlanders (Nains du chaos) :
Les Vesturlanders sont des nains qui, apparemment, vénèrent les dieux chaotiques. Ils habitent dans des montagnes et des galeries au nord-est du Hartland. N'ayant pas eu de relations poussées avec ces nains, nous ne connaissons quasiment rien sur eux.

Les Bergfrieders (Nains) :
Ce sont des nains du Frostland, à l'inverse des nains qui vivent sous terre ou dans les montagnes, ces derniers sont des bâtisseurs et construisent des citadelles à flanc de montagne. Il y a eu trop peu de rencontres avec ces nains pour qu'on puisse en dire plus si ce n'est qu'ils ont l'air comme les nains du vikland. Sûrement ont ils un lien de parenté.

Les Viklanders en jeu :

Archétypes possible :

Esclavagiste ; Diplomate ; savant
Forgeron
Guerrier ; Bretteur ; Eclaireur
Voleur ; Escroc ; Brigand
Joss avec de multiples déclinaisons (sorcier, nécromancien, prêtre) Pas de chaman
Barde

en Orange : Ajouté
en Bleu : Déplacé
en Rouge : Supprimé
en Jaune : en attente de modif

ATLAS VIKLAND



Géographie

Le Vikland est un archipel subarctique situé à l'ouest du Frostland.
Le Vikland est constitué d'une île principale, Kandrol, et tout autour une quarantaine d'îles de moindre importance, sans compter les innombrables récifs et écueils, constitue un labyrinthe mortel pour les marins inexpérimentés.

Le Vikland possède un climat océanique rude, soumis à l'influence des vents froids polaires. Ses côtes sud et ouest bénéficient d'une température bien plus clémente où les températures ne s'éloignent jamais beaucoup de 0 °C. Les précipitations non neigeuses varient du nord au sud. Le nord a un total inférieur à 500 mm, alors qu'au sud certains rivages atteints de plein fouet par les tempêtes océaniques cumulent une pluviométrie annuelle qui peut dépasser 2 000 mm.
Un proverbe, d'un peuple d'un autre monde, illustrant la variabilité du temps au Vikland dit : « Si le temps ne te plaît pas, attends juste cinq minutes ».
Avec, en son milieu, une large zone à activité volcanique non éruptive, le centre de Kandrol est marqué d'un profond cratère météorique dont les lèvres craquelées culminent à plus de 2000 mètres. D'un diamètre de 5 km, son cœur abrite un champ magmatique instable dont l'intense chaleur a modelé des versants devenus fertiles au cours des siècles et permettant à une végétation démesurée et hostile de se développer sous des formes tant magnifiques que perverses.

Les rives de Kandrol sont majoritairement plates et constituées de plages de sable noir, pouvant laisser penser qu'il est facile d'accéder au Vikland. Cependant, il est illusoire de penser qu'une invasion par la mer puisse arriver. En hiver, la mer gèle et se recouvre d'un tapis blanc, dur comme de la pierre. Nul bateau ne peut traverser à part les drakkars à tête de feu spécialement conçus pour briser la glace. Si bien que les rares embarcations prises dans le manteau blanc se retrouvent échouées au loin, et c'est à pied que leurs passagers posent le pied sur l'île. En été, la situation ne s'améliore guère car la glace laisse place à un champ de pierres acérées, émergeant à peine à la surface, rendant extrêmement difficile leur positionnement. Si bien qu'à moins de connaître parfaitement les eaux du Vikland, nul ne s'en approche.

Le reste de l'île alterne plateaux et falaises escarpées. Çà et là trouve-t-on quelques terres rendues arables par le volcan à proximité bien que la majeure partie des cultures se trouvent au Nord-Ouest de l'île, sur le territoire contrôlé par "la Fosse". Les quelques forêts existantes sont éparses et d'une faible densité mais incroyablement dangereuses car peuplées de créatures féroces qui ne laissent repartir aucune proie.

Les îles du Vikland

Au-delà de l'île centrale, la plus grande et la plus tempérée, le Vikland est constitué d'une quarantaine d'îles nettement plus modestes. Elles sont, à de rares exceptions près, sans rivages exploitables, et leurs côtes rocheuses et escarpées pointent leurs dents malsaines vers un ciel souvent bas.
Celles au nord et à l'est sont dépourvues d'implantation humaine car le climat y est beaucoup trop rigoureux, on raconte que des créatures de cauchemar y ont élu domicile mais personne n'en est revenu pour donner corps à ces bruits. Seules trois ont vu de frêles villages poindre sur leurs côtes, bandes de terres basses ceignant des élévations découpées. Ce ne sont que des sites de pêche et des repères de pirates bas de gamme. Elles sont sous l'emprise d'Azoran.
Les Glarts n'ont pas cherché à s'étendre sur les îles du sud, restées sauvages mais ignorées, à l'exception de la plus grande, Zif, où le port de Khum sert de siège au commerce insulaire et est directement administré par des hommes fidèles au haut roi. Étonnement moins escarpée que les autres, cette île abrite aussi un port de guerre, ceint d'une muraille de roches empilées et de troncs d'arbres pour beaucoup importés du Frostland. Une trentaine de navires armés y mouille, attendant les ordres de sa majesté.
A l'ouest, deux groupes d'îles sont à mentionner. En premier lieu, La Triade. Elles sont sur le chemin des migrations de grands cétacés et donc précieuses pour l'approvisionnement en viande. Le Haut Roi a attribué à Ménarion, au Brazland et à la Fosse l'exploitation de cette manne alimentaire. Chaque peuple a à sa charge de maintenir et entretenir les infrastructures requises. Bien entendu, les altercations sont fréquentes mais la volonté du roi prime. La viande doit arriver à la capitale et toute action pouvant y nuire serait terriblement réprimée. Les glarts, azorans et fosséens sont donc obligés de vivre dans une entente tout sauf cordiale.
Enfin, l'anneau de Krecht entoure des eaux empoisonnées. Des bulles de gaz remontent à gros bouillon régulièrement des profondeurs, tuant toute vie qui s'y risquerait. Aucune navigation ne s'y aventure et les bateaux doivent longer au plus près les côtes de la Fosse ou de Ménarion pour se rendre sur les terres du Haut Roi.

Les régions du Vikland

Menarion

Le Sud du Vikland, appelée Menarion, est tout à l'opposé du Brazland. Les Glarts constituent différentes tribus dont la philosophie repose sur la loi du plus fort. Glart est un terme péjoratif désignant des brutes sans cervelle dans le langage sombre, si bien que les habitants du sud de l'île ne s'appellent de la sorte que pour s'invectiver, se provoquer et bien entendu pour prétexter n'importe quel recours à l'usage de la force. La région de Menarion regroupe de multiples villages se faisant la guerre. Cherchant perpétuellement à prendre l'ascendant sur les autres, ils se livrent régulièrement des combats pour asseoir leur domination. Le chef du clan le plus fort occupe la place forte de Balbo' Bet, un château construit sur les ruines d'un ancien temple d'une religion que plus personne ne pratique.

Lorsqu'un clan estime être plus fort que celui occupant Balbo' Bet, il le défie et s'il le vainc, un duel s'engage entre les deux chefs. Le vainqueur prend (ou garde) le contrôle du château et jouit comme il l'entend des membres du clan vaincu, jusqu'au prochain défi.
Une prophétie raconte qu'un jour, un chef de clan parviendra à terrasser au cours d'un même combat les chefs de tous les autres clans. Alors les Glarts s'uniront sous une seule bannière et déferleront sur le monde, marquant la fin des temps pour l'ensemble des autres peuples.

pur livret de peuple
A déplacer livret § Glarts

Le Brazland

L'Est de l'île est habité par les Azorans, un groupement sectaire issu d'Azora, une descendante de la lignée directe de Rupert. Le plus gros de la population est regroupé dans la grande ville circulaire ayant la particularité d'être extrêmement silencieuse, où se trouve en son centre la Tour de la Nuit, le repaire d'Azora, d'où aucun son ne s'échappe. Même le vent demeure muet lorsqu'il franchit les portes de la ville. Des tribus reconnaissant l'autorité d'Azora se sont installées en périphéries plus ou moins éloignées de la cité muette.

Le Hartland

Le quart de l'île allant du Nord à l'Est est inhabité par les hommes. La surface est occupée par des plaines et des plateaux sans relief, balayées par des bourrasques rendant toute marche impossible. La vie est cependant beaucoup plus active dans le sous-sol car un gigantesque réseau de grottes, de cavernes et de souterrains existe. Il s'agissait initialement de l'habitat d'araignées du froid géantes et de vers de vases tout aussi colossaux. Bien qu'il en reste quelques spécimens, ce sont surtout les nains Vesturlanders et les Skavens qui occupent l'endroit. Si les Skavens y vivent sans véritable organisation, il en est tout autrement pour les nains dont la colonie s'étend du volcan aux rives du Nord-Est. Les deux peuples cohabitent non sans heurts mais dans un relatif équilibre.

Manque la "Fosse"

Histoire de Rupert :

Dans les terres rugueuses du Nord du Frostland, là où les vents glaciaux sifflent à travers les sommets des montagnes, vivait Rupert, un chef de clan ambitieux et rusé. Animé par le désir de grandeur et de domination, Rupert aspirait à élargir son influence au-delà des frontières de son propre territoire. Son rêve prenait la forme d'un réseau d'espions astucieux qui lui permettrait de connaître les secrets de ses voisins et de renforcer sa position dans la région.

Il était un stratège né, connaissant les subtilités de la diplomatie autant que les arcanes de la guerre. Il rassembla une équipe d'espions talentueux, des ombres furtives capables de se faufiler à travers les contrées environnantes sans être détectées. Le réseau d'espionnage de Rupert s'étendait comme une toile d'araignée, tissant des liens invisibles entre les clans voisins.

Cependant, l'ambition de Rupert ne connaissait pas de limites. Encouragé par les informations recueillies par ses espions, il décida de lancer une offensive audacieuse contre le souverain dominant de la région. Rupert pensait qu'en éliminant le monarque en place, il pourrait asseoir son propre règne sur les terres du Nord.

L'assaut fut rapide et implacable. Les guerriers de Rupert se déployèrent comme une tempête, frappant les défenses avec une force dévastatrice. Mais la fortune est une alliée capricieuse, et le souverain, averti à temps par ses propres réseaux d'informateurs, se prépara à l'invasion imminente.

Les deux armées s'engagèrent dans une bataille acharnée, où le bruit des épées s'entrechoquant et le rugissement des guerriers remplirent l'air glacial. Malheureusement pour Rupert, la stratégie du souverain et la loyauté de ses propres hommes furent plus solides que prévu. La défaite fut inévitable, et Rupert se retrouva contraint de battre en retraite.

Avec plusieurs de ses partisans les plus dévoués, Il s'enfuit vers une île isolée au nord-ouest de la région. Cette île, balayée par les vents et entourée d'eaux tumultueuses, offrait un refuge temporaire pour le chef déchu et ses fidèles. Ils y établirent un nouveau foyer qui deviendra Hägol, reconstruisant leurs forces et élaborant de nouveaux plans pour l'avenir.

Rupert, désormais marqué par l'échec de son ambition démesurée, se lança dans la tâche ardue de forger une nouvelle destinée sur cette île inhospitalière. La leçon amère de la défaite restait gravée dans son esprit, mais l'étincelle de sa détermination brillait toujours. Le chef de clan déchu avait été chassé de sa terre natale et il n'en resterait pas là.

Le Casque d'Assombra et L'Epée de la lumière :

[illegible] en des temps très anciens, existait une relique légendaire connue sous le nom du Casque d'Assombra. Ce casque, forgé dans les flammes du royaume divin du dieu du chaos Assombra, détenait en lui un pouvoir redoutable qui pouvait (voir son pouvoir ?????????). Assombra l'avait créé afin de le donner à ces croyants et ainsi dispenser le chaos par son porteur. Les rois malfaisants et les sorciers noirs convoitaient cette relique pour accéder à sa grande puissance. Bon nombre de régions tombèrent sous le joug des serviteurs du dieu chaotique. A cette époque, c'était un chef de tribu Frostlander du nom de Radkas qui le possédait et faisant régner la terreur partout où il passait. Thadhuil, un paladin elfe d'Imua possédait, lui, l'épée de la lumière, une arme divine créée par le dieu Imua lui-même. Elle était destinée à contrer les forces du chaos et à protéger les innocents de leurs corruptions. Les récits racontent qu'un jour, ce paladin décida de mettre fin au règne du casque d'Assombra en détruisant cette relique maudite. Il entreprit un dangereux voyage pour localiser le casque et trouva où Radkas le cachait quand il ne s'en servait pas. Les deux artefacts étaient d'une puissance telle que leur rencontre pourrait déclencher des catastrophes inimaginables, c'est pourquoi Thadhuil préféra une intervention discrète à une attaque frontale. Après s'être introduit nuitamment en passant sous le nez tous les gardes, il réussit à s'en emparer et partit sans demander son reste. Il fit plusieurs dizaines de lieux et s'enfonça dans une profonde forêt jusqu'en son cœur. Il posa le casque au sol et, après une prière à Imua, il leva son épée pour détruire le casque. Mais le casque, conscient de la menace imminente, libéra des éclairs tourbillonnants et des tempêtes de ténèbres pour dissuader le héros. Cependant, ce dernier, déterminé à accomplir sa quête, leva son épée de lumière avec une détermination sans faille. Au moment où l'épée s'abattit en direction du casque, la terre elle-même réagit à la collision des deux puissances divines. Des mains mystérieuses jaillirent du sol, semblant surgir des entrailles du monde, pour saisir fermement l'épée. La roche elle-même fusionna avec ces mains. Une force invisible empêcha le coup fatal, immobilisant l'épée et maintenant le casque dans une étreinte magique indomptable. La puissance était telle qu'elle libera une puissante onde de choc qui projeta le paladin contre un arbre lui brisant le cou, le tuant instantanément. Ainsi, le casque d'Assombra et l'épée de la lumière demeurèrent imprégnés dans la roche magique, servant de rappel aux générations futures de la fragilité de l'équilibre entre le bien et le mal. La légende de la rencontre entre ces deux puissances divines persista, enseignant aux Frostlanders qu'il est parfois préférable de laisser les forces opposées enchevêtrées, plutôt que de risquer la catastrophe qui pourrait découler de leur libération. Puis la légende devint un mythe et la nature recouvra de son manteau d'émeraude les deux reliques qui, au fil du temps, furent oubliées. Jusqu'au jour où, (voir comment les viklanders ont appris la chose).

Frost, matriarchale. Donc pas possible

Non nécessaire car il a pu voyager

justice

saut ligne à ajouter

A discuter

A discuter de la place du texte :

Si livret → où ? Trop centré sur Frost et pas assez vikland + chaos

Si légendes locale → trouver un qualificatif

RLC ont créé un Rupert le borgne (Frost Inqui contemporain)

- Un prêtre Azorans peut "sentir" le truc
- vision d'Assombra
- vieille légende familliale d'avant Rupert qui se transmet pour un des Sangs Purs

v.h relique + Rupert p 1/1